

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области средняя общеобразовательная школа № 11 города Кинеля городского округа Кинель Самарской области

«РАССМОТРЕНО»

на заседании МО
классных руководителей
Руководитель МО
Малышева Я.В.
протокол № 1
«30» августа 2024 г

«ПРОВЕРЕНО»

Зам. директора по ВР
ГБОУ СОШ №11 г. Кинеля
Ананьева Л.А.
«30» августа 2024 г.

«УТВЕРЖДАЮ»

Директор
ГБОУ СОШ №11 г. Кинеля
Лозовская О.А.
Приказ №584-ОД
«30» августа 2024 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
внеклассной деятельности (курса)
«Алгоритмика»**

Уровень реализации рабочей программы:
базовый, углубленный

для 3х классов

Составитель(и): Ананьева Л.А.
«Обсуждено»

на Педагогическом совете

протокол № 1

от «30» августа 2024 г.

Кинель, 2024 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Настоящая программа по внеурочной деятельности направления «Информационная культура» «Алгоритмика» составлена на основе требований Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 № 286 «Об утверждении Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования»), с учётом Примерной программы воспитания (одобрена решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию (протокол от 23 июня 2022 г. № 3/20)), Примерной основной образовательной программы начального общего образования (одобрена решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию (протокол от 8 апреля 2015 г. № 1/15)), Приказа Министерства просвещения РФ от 2 декабря 2019 г. № 649 «Об утверждении Целевой модели цифровой образовательной среды». При разработке данной программы учитывались особенности восприятия, познания, мышления, памяти детей в зависимости от их возраста, темпа развития и других индивидуальных различий. Программа разработана для использования в ГБОУ СОШ №11 г. Кинеля во 3 классе.

Назначение программы:

При разработке данной программы учитывались особенности восприятия, познания, мышления, памяти детей в зависимости от их возраста, темпа развития и других индивидуальных различий.

Актуальность программы:

Актуальность программы заключается в том, что первые ступени обучения являются фундаментом для дальнейшего образования. На данном этапе начинается формирование навыков будущего, необходимых для жизни и работы в современном технологичном обществе. В связи с этим программа для начальной школы по информатике, предложенная «Алгоритмикой», во многом нацелена на развитие базовых навыков программирования, критического мышления в рамках решения проблем цифровой грамотности учащихся. Ученики реализуют совместные проекты (разработка игр, участие в соревнованиях), в рамках которых они учатся навыкам командного взаимодействия. Кроме того, создание таких проектов и решение нестандартных творческих задач, презентация своих работ перед одноклассниками формируют навыки коммуникации и креативного мышления. Всё это готовит ребёнка не только к настоящему, но и к будущей успешной адаптации в обществе цифровой экономики.

Возрастная группа обучающихся, на которых ориентирован курс:

Рабочая программа внеурочной деятельности ориентирована для обучающихся 3 класс, возраст обучающихся - 8-10 лет.

Место курса в плане внеурочной деятельности:

Рабочая программа внеурочной деятельности «Алгоритмика» изучается по 1 часу в неделю - 34 часа в год.

Цели и задачи реализации программы

Целью рабочей программы внеурочной деятельности «Алгоритмика» является развитие логического, алгоритмического и пространственного мышления, творческих способностей, навыков коммуникации.

Задачами, которые решаются в ходе реализации программы, являются:

- Дать представление о фундаментальных понятиях информатики;
- Познакомить с элементарными представлениями об алгоритмике, информационно-компьютерных технологиях;
- Прививать навыки планирования деятельности и использования компьютерной техники как инструмента деятельности.

Формы и методы работы:

Внеурочная деятельность по курсу «Алгоритмика» основана на формах:

- 1) Игровая, задачная и проектная.
- 2) Обучение от общего к частному.
- 3) Поощрение вопросов и свободных высказываний по теме.
- 4) Уважение и внимание к каждому ученику.

- 5) Создание мотивационной среды обучения.
- 6) Создание условий для дискуссий и развития мышления учеников при достижении учебных целей вместо простого одностороннего объяснения темы преподавателем.

Занятие состоит из следующих частей: вводное повторение и разминка, проблематизация, новый материал, развитие умений, рефлексия.

Формы контроля и оценочные материалы:

Текущий контроль сформированности результатов освоения программы осуществляется с помощью нескольких инструментов на нескольких уровнях:

- **На каждом занятии:** опрос, выполнение заданий на платформе, взаимоконтроль учеников в парах, самоконтроль ученика;
- **В конце каждого модуля:** проведение презентации(по желанию) финальных проектов модуля и их оценка.

Для контроля сформированности результатов освоения программы с помощью цифровых инструментов используются платформа «Алгоритмика». В каждом модуле ученики проходят тестовые задания (с автопроверкой), выполняют практические и творческие задания (проверяются учителем).

1. Содержание курса внеурочной деятельности

3 класс

Модуль 1. Теория информации. Знакомство с кабинетом информатики. Что такое информация. Виды информации. Информационные процессы. Компьютер и его части. Урок оценки знаний.

Модуль 2. Файлы. Папки. Текстовый редактор. Файлы и папки. Текстовый редактор. Текстовый редактор. Продолжение. Квест по файлам и папкам. Урок оценки знаний.

Модуль 3. Алгоритмы. Знакомство с алгоритмом и его свойствами.

Линейные алгоритмы. Усложнение. Алгоритмы. Закрепление. Введение в логику. Истинность простых высказываний. Викторина «Алгоритмы». Урок оценки знаний.

Модуль 4. Устройство компьютера. Компьютер и обработка информации.

Аппаратное устройство. Программное обеспечение. Работа с окном программы. Виды компьютеров. Урок оценки знаний.

Модуль 5. Работа в графическом редакторе. Повторение. Виды информации. Алгоритмы в Blockly. Знакомство с графическим редактором. Создаём рисунок. Создаём рисунок. Продолжение. Проектный урок «Новое устройство компьютера». Презентация проектов. Урок оценки знаний.

Модуль 6. Систематизация знаний. Повторение. Устройство компьютера.

Повторение. Алгоритмы в Blockly. Проектный урок. Презентация проектов. Урок оценки знаний.

2. Результаты освоения курса внеурочной деятельности «Алгоритмика»

- *личностные результаты* – овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире; принятие и освоение социальной роли обучающегося, развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения; развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе; развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умение не создавать конфликты и находить выход из спорных ситуаций.

- *метапредметные результаты* – освоение способов решения проблем творческого и поискового характера; формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата; освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии; овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям; готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества; умение работать в материальной и информационной среде начального общего образования (в том

числе с учебными моделями) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета.

- предметные результаты—овладение основами логического и алгоритмического мышления, пространственного воображения и математической речи, измерения, пересчёта, прикидки и оценки, наглядного представления данных и процессов, записи и выполнения алгоритмов; умение выполнять устно и письменно арифметические действия с числами и числовыми выражениями, решать текстовые задачи, умение действовать в соответствии с алгоритмом и строить простейшие алгоритмы, исследовать, распознавать и изображать геометрические фигуры, работать с таблицами, схемами, графиками и диаграммами, цепочками, совокупностями, представлять, анализировать и интерпретировать данные; приобретение первоначальных представлений о компьютерной грамотности.

3. Учебно – тематический план

№	Наименование разделов, блоков, тем	Всего, час В автор ской програм ме	Всего, час В рабочей programm е	Основные направления воспитательной деятельности
1	Модуль 1. Введение в ИКТ	6	6	3.1, 3.2, 3.3, 6.1, 6.2, 13.8
2	Модуль 2. Текстовый редактор	5	5	3.1, 3.2, 3.3, 6.1, 6.2, 13.8
3	Модуль 3. Графический редактор	6	6	3.1, 3.2, 3.3, 6.1, 6.2, 13.8
4	Модуль 4. Логика	6	6	3.1, 3.2, 3.3, 6.1, 6.2, 13.8
5	Модуль 5. Алгоритмы. Блок-схемы	6	6	3.1, 3.2, 3.3, 6.1, 6.2, 13.8
6	Модуль 6. Систематизация знаний	5	5	3.1, 3.2, 3.3, 6.1, 6.2, 13.8
	Итого:	34	34	

Календарно-тематическое планирование 3 класс

№ п/п	Раздел программы	Тема занятий	Кол- ичес- ство часо- в	Дата проведения	
				плани- руема- я	факт- ичес- кая
Модуль 1. Введение в ИКТ 6ч.					
1	Введение в ИКТ	Информация и ее виды	1		
2	Введение в ИКТ	Способы организации информатики и информационные процессы	1		
3	Введение в ИКТ	Аппаратное обеспечение компьютера	1		
4	Введение в ИКТ	Программное обеспечение компьютера			
5	Введение в ИКТ	Файлы и папки	1		
6	Введение в ИКТ	Подведение итогов модуля	1		
Модуль 2. Текстовый редактор 5 ч.					
7	Текстовый редактор	Текстовой процессор. Набор текста	1		
8	Текстовый редактор	Редактирование и форматирование текста	1		
9	Текстовый редактор	Изображения в тексте	1		
10	Текстовый редактор	Дополнительный урок. Проект: пишем сказку	1		
11	Текстовый редактор	Подведение итогов модуля	1		
Модуль 3. Графический редактор 6 ч.					
12	Графический редактор	Графический редактор. Повторение	1		
13	Графический редактор	Новые инструменты графического редактора	1		
14	Графический редактор	Работа с фрагментами картинок	1		
15	Графический редактор	Проектный урок	1		
16	Графический редактор	Дополнительное занятие. Презентация проектов	1		
17	Графический редактор	Подведение итогов модуля	1		
Модуль 4. Логика 6 ч					
18	Логика	Объекты и их свойства	1		

19	Логика	Логические конструкции «все», «ни один», «некоторые»	1		
20	Логика	Логика- решение задач	1		
21	Логика	Проектный урок. Графический редактор и объекты	1		
22	Логика	Презентация проектов	1		
23	Логика	Подведение итогов модуля	1		

Модуль 5. Алгоритмы. Блок-схемы 6 ч.

24	Алгоритмы. Блок-схемы	Алгоритмы и языки программирования	1		
25	Алгоритмы. Блок-схемы	Блок-схемы	1		
26	Алгоритмы. Блок-схемы	Циклические алгоритмы копия	1		
27	Алгоритмы. Блок-схемы	Блок-схема циклического алгоритма	1		
28	Алгоритмы. Блок-схемы	Дополнительный урок. Проектный урок. Рисуем блок-схему	1		
29	Алгоритмы. Блок-схемы	Подведение итогов модуля	1		

Модуль 6. Систематизация знаний 5 часов

30	Систематизация знаний	Дополнительный урок. Теория информации. Повторение	1		
31	Систематизация знаний	Повторение. Устройство компьютера	1		
32	Систематизация знаний	Повторение. Логика и алгоритмы копия	1		
33	Систематизация знаний	Дополнительный урок. Проектный урок	1		
34	Систематизация знаний	Подведение итогов модуля	1		